



КОМОЧЕК

ГАЗЕТА ДЛЯ НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

ПОКЕМОНЫ спешат на помощь!

Бродилка с загадками

Представь, что однажды ты прибирался в своей комнате (я, конечно, понимаю, что тебе трудно представить такое невероятное событие, но попробуй). Ты прибирался и... отодвинул шкаф (согласись, это гораздо вероятнее первого). За шкафом ты обнаружил маленькую дверку, открыл ее, прополз на четвереньках по узкому коридору, в котором оказался, и попал в... сознание Эша, тренера покемонов.



«Эй, а где Пикачу?» — подумал ты, то есть Эш, и огляделся. Пикачу нигде не было. «Не успеешь сесть за обед, как тут же что-нибудь случается», — продолжил мыслить ты. И тут увидел бегущую к тебе и зовущую тебя Мисти.



Ты идешь к ней на встречу (п. 9) или ты сразу же, не дожидаясь эту маленькую заносчивую девчонку, постоянно требующую от тебя велосипед, отправляешься на поиски Пикачу (п. 15).



1. Н-да, только ана нас и вспомнил? Еще атаман? А Арарат и Абакан? Пикачу тем временем в бою совсем ослаб, и скоро Гиарадос его победит. Ты решаешь убежать (п. 14), или ты ждешь, чем закончится бой (п. 26).

2. И вот команда Р выставляет нового покемона. Это — Ликитунг. У него длинный язык, которым он может запросто парализовать, если лизнет тебя. А ты выпускаешь воюющую Мака. Это ядовитый покемон, запах ко-

торого может даже вызвать глубокий обморок. Он воняет даже через покебол. Похоже, этого покемона сможет приручить только дрессировщик скунсов, ну или ты, Эш. Пусть попробует его этот Ликитунг лизнуть! Пока покемоны сражаются, мы с тобой выясним, какой ряд слов соответствует ряду: обожать, любить, симпатизировать?

Ряд № 1: нестись, бежать, идти.

Ряд № 2: зажечь, гореть, потушить.

Если ты считаешь, что это ряд № 1, то иди в п. 72.

А если ты уверен, то это ряд № 2, то иди в п. 20.

3. А вот и неправильно. И до замка ты не доберешься. Возвращайтесь домой! **КОНЕЦ.**

4. Ты на верном пути. И вот на этом верном пути тебе встретится какой-то дикий покемон. Но твой покедекс что-то забарахлил. И тебе придется определять вид покемона самому. Это летающее насекомое, его крылья покрыты ядовитой пылью. Эта бабочка может летать даже в проливной дождь. Если ты считаешь, что это Баттерфри, то — в п. 23, а если ты уверен, что именно

так выглядит Абра, то — в п. 50.

5. Лодочник Мяут с мурлыканьем просит тебя сойти на берег и посмотреть вон за теми деревьями: соревнования идут именно там. Тебе не остается ничего другого, как поддаться на уговоры. К тому же — а вдруг там и правда идут соревнования... (п. 74).



6. Ты считаешь, что здесь есть лаз в замок команды Р (п. 43), или ты уверен, что надпись означает, что пещера скоро обвалится (п. 53).

7. Правильно! Это все — фрукты. И ты выбираешься из сети и бросаешься назад в зал, к тайному ходу (п. 24).

8. Ты прыгаешь в лаз. В ужасе летишь несколько метров. И вдруг попадаешь в поток, который стремительно уносит тебя неизвестно куда. Тебе остается только покориться волнам и постараться не нахлебаться



воды — больше ты сделать ничего не можешь (п. 88).

9. И вот что она сказала: «Эш, мои покемоны нашли странный листочек. Псидак говорит, что Пикачу в беде, и этот листок с ним как-то связан. Ты же знаешь, что в Псидаке иногда просыпаются парапсихологические способности. Вот и сейчас. Кстати, ты мне когда-нибудь заплатишь за мой велосипед?» Конечно, возмутительно. Что она лезет со своим велосипедом в такой ответственный момент, но ты сдерживаешь себя и смотришь на листочек. Там странные письмена. Вот они:

Пианист казался чумазым — умыться наскоро Джонатану — ванну искать.



Ты считаешь, что это неразборчивый набор слов (п. 15), ты думаешь, что на листке написано о том, что Пикачу украл Джованни, предводителя команды Р (п. 22), или ты уверен, что там ясно сказано, что Пикачу отправился в путешествие и скоро вернется (п. 35).

10. Ты ошибся. А тем временем внезапно на

вас напал Визинг (покемон Джеймса, члена команды R, он постоянно растет, а питается пылью и грязью из ядовитых отходов и мусора). Визинг напал так неожиданно, что смог украсть у тебя один из покемонов. Чтобы спасти его, тебе надо правильно ответить на вопрос:

У кого из покемонов — Аброка (покемон Джесси, член команды R, похож на змею) или Зубата (покемон Брока, похож на летучую мышь) — имя говорит о том, на кого он похож? Но не прямо говорит, а наоборот. Если считаешь, что такое имя Аброк, то — п. 79, а если



Зубат, то — п. 87. Хорошо подумай — от твоего ответа зависит судьба покемона.

11. Твои покемоны плохо тебя слушаются. Зато покемоны команды R выдрессированы превосходно. Схватка продолжается несколько часов, и вот ты, оставив своих покемонов, бежишь с поля боя. **КОНЕЦ.**

12. Умница! Но исход схватки все равно



пока не ясен. Пожалуй, нужно заменить бойца. И вместо уставшего Пикачу ты выпускаешь Тауроса (п. 36).

13. Не повезло тебе в игре. Чтобы дойти до

замка, продолжи ряд слов: **коса, ключ...** Если ты считаешь, что дальше должно идти слово «ласка», то — п. 56, а если слово «лошадь», то — 3.

14. Ты, Мисти и Брок бежите сломя голову от команды R. Но вот вы добежали до берега (ты не забыл, что вы на острове?), и, похоже, дальше вам нужно будет перебираться вплавь. Вполне возможно, что вам понадобится помощь водных покемонов. Кто — Мисти или Брок — большой любитель водных покемонов? Если ты считаешь, что Мисти, то иди в п. 27, а если думаешь, что Брок, то — в п. 37.

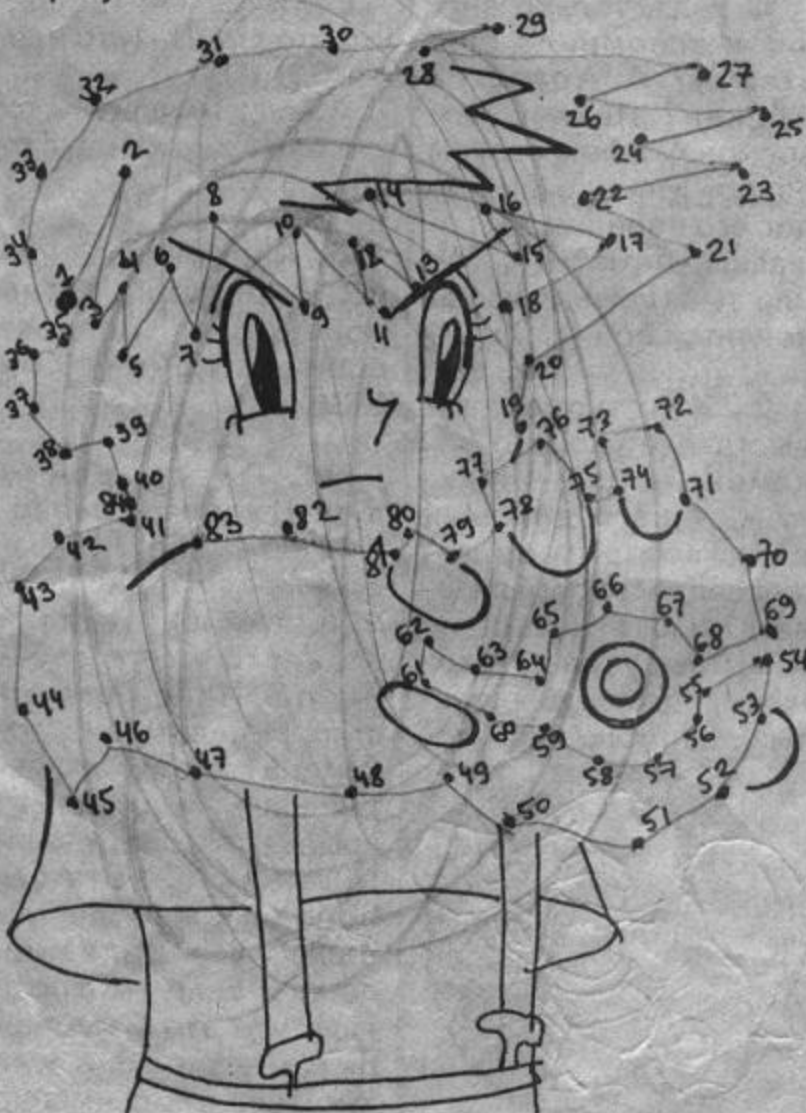
15. Ты отправляешься искать Пикачу сам. Но ты даже не представляешь, где он может быть. Ты прошел много дорог, но о Пикачу никто не слышал. Ты возвращаешься к Мисти, заново выслушиваешь ее тираду и пытаешься разгадать послание (п. 9), или ты продолжаешь идти сам (п. 48).

16. Ты собираешь своих покемонов и выходишь из пещеры (п. 62).

17. Где же она, команда R? Ты обыскиваешь зал и выглядываешь в коридор. А вот и Джесси с Джеймсом стоят в конце коридора. Вперед! Как только ты выскакиваешь из двери — на тебя пада-



Обрисуй по точкам



ет сеть. Это была ловушка! Ты в сетке совсем запутался! И то, насколько быстро ты выпутаешься, зависит от того, как ты решишь задачку. В одной вазе лежит яблоко и груша, а в другой — апельсин и морковь. Что ты из второй вазы переложил в первую, чтобы все было логично? Если апельсин, то иди в п. 7, если морковь, то — в п. 34.

18. Печально, но твой покемон побежден. И вам пора бежать, пока команда Р не взяла вас в плен (п. 14).

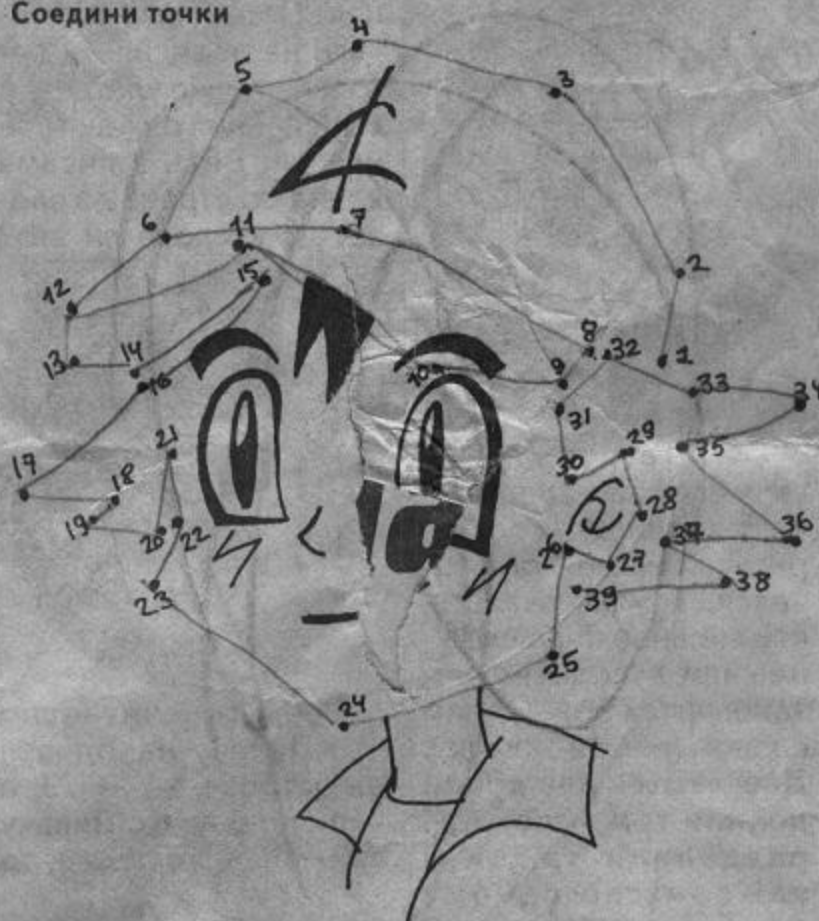
19. Вот вы добрались до замка. Перед ним расположена площадка, на которой очень удобно сражаться. И на ней вас уже поджидает команда Р. Надо готовиться к битве. Вы располагаетесь



на другом конце площадки. А тем временем Джеймс выпустил своего Гроулайта. Вообще Гроулайт — очень дружелюбный огненный покемон, но хозяину своему предан. Даже если этот хозяин Джеймс. Мисти пускает навстречу Гроулайту Поливирила, водного покемона. Он усыпляет своего противника с помощью спирали на своем брюшке. Но только от тебя зависит, усыпит ли он Гроулайта. Точнее, от того, правильно ли ты решишь очередную задачу. Вот она:

У тебя есть две банки — трехлитровая и

Соедини точки



пятилитровая. Как с их помощью отмерить ровно два литра воды? Подумай хорошенько, а затем иди в п. 29 — там будет ответ. Посмотри, правильно ли ты решил, и иди в соответствующий пункт.

20. Ты ответил неверно, а твой покемон проиграл. Если это третий проигрыш, то, чтобы продолжить сражение, тебе необходимо правильно ответить на вопрос, чтобы продолжить игру. Кто больше похож на лошадь — Понита (иди в п. 28) или Хонтер (иди в п. 58)?

21. Ты прав! А твой Сквиртл победил Мачопа (п. 33).

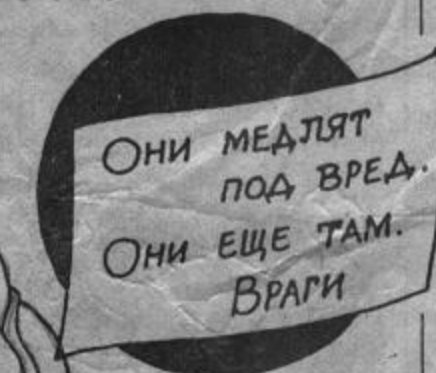


22. Ты прав! Срочно собирайся в дорогу!

Что ты с собой обязательно возьмешь (ты можешь взять только один предмет): заземлитель для электронного Пикачу (п. 66), утюг (п. 60), покедекс (п. 60).

23. Правильно! (п. 68).

24. Ты выбираешься из замка через известный тебе ход. В уже знакомой тебе пещере ты видишь записку, оставленную кем-то за время твоего отсутствия.



Ты понимаешь, что в этой записке все слова заменены антонимами. Ну, с подписью понятно: «враги» значит «друзья», а вот что говорится в самой записке?

Если ты считаешь, что там написано «Мы остались дома. Там нас кормят», то иди в п. 78, а если ты уверен, что в записке сказано «Мы спешим на помощь. Мы уже здесь», то — в п. 84.

25. На скольких бы лапах собака ни стояла, она всегда будет весить одинаково. Вот так. Ты это, конечно, знал (п. 63), для тебя это новость (п. 18).

26. Пикачу побежден и ранен. Вот теперь-то точно пора бежать! (П. 14.)

27. Правильно! И вот вы мчитесь по воде, зацепившись за Старю, Старми и др. покемонов. Похоже, вы спаслись. Но победить команду Р вам не удалось. Скорее даже наоборот. **КОНЕЦ.**

28. Умница! Продолжай бой (п. 76).

29. Нужно набрать в пятилитровую банку воду, а потом перелить воду в трехлитровую. В пятилитровой банке останется ровно два литра. Если ты так и думал, то иди в п. 83, а если не смог догадаться, то иди в п. 57.

30. Правильно, загадан Мяут (шумЯ УТ-ром). Оникс выигрывает, и кажется, что у команды Р силы на пределе. Но это только кажется... (П. 2.)

31. Теперь команда Р выпускает на ринг Эканса, длинную такую змею. Брок в ответ выставил тоже змею, только каменную, — Оникса. Пока змеи сражаются, ты отгадай, что за покемон загадан в словосочетании «шумЯ ут-

ром»? Если считаешь, что Шеллдер, то иди в п. 65, а если Мяут, то — в п. 30.



32. Ты отправляешься искать острог. Неясно, правда, где он. Ты его ищешь и ищешь, и тут понимаешь, что... Иди в п. 48.

33. Ты идешь дальше и вновь — покемон. На этот раз это Дроузи. Говорят, он ходит по ночам к людям и ест их сны. Лучше обойти его стороной. Ты идешь дальше и от нечего делать решаешь задачку (конечно, тебе есть



чего делать, но придется). Какой из двух логических рядов неверный?

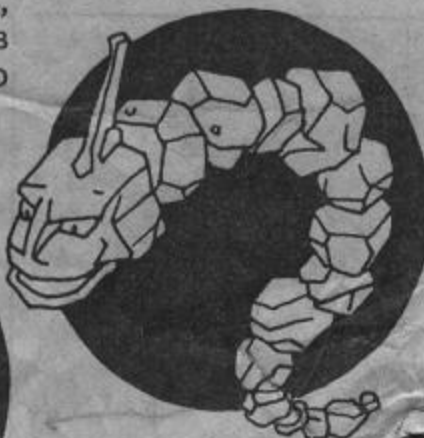
А) Синий, красный, горячий.

Б) Верхний, нижний, боковой.

Если А — то п. 10, если Б — то п. 49.

34. Неверно. Морковь — овощ, а все остальное — фрукты, которые и нужно было сложить вместе. Команда Р тебя пленила. **КОНЕЦ.**

35. Ты на всякий случай решил поискать его в окрестностях (п. 48).



36. Таурос хлещет себя хвостом для того, чтобы посильнее разогреться. И вот — бой начался. Трудно сказать, кто сильнее. Еще сложнее предугадать, чем закончится бой. Одним словом, решай задачку. Две мамы и две дочки делили три яблока. И разделили так, что каждому по одному досталось. Как так? Хорошенько подумай, а потом иди в п. 55, там тебя ждет правильный ответ — сверь свой ответ с ним. Только честно!

37. Неверно. Это Мисти обожает водных покемонов. Но вы не воспользовались помощью покемонов. И поплыли так. Вы быстро выбились из сил, и команда Р, гнавшаяся за вами, взяла вас в плен. **КОНЕЦ.**

38. Не угадал (п. 59).

39. Ты прав. И Манки, проказливый покемон (слава богу, что он почему-то был один, а не



с кучей своих сородичей), побежден (п. 67).

40. Ты продолжаешь свой путь и видишь

Драгонайта, который несет тебе письмо. Ничего не объясняя, Драгонайт тут же улетает. А объяснения ой как тебе нужны. Ведь в письме какие-то странные слова. Да и слова ли это? Вот они:



Если ты считаешь, что Пикачу находится на острове, то — 73, а если понял, что Пикачу заключен в остроге, то — 32.

41. Вот и подошла лодка. Только лодочник какой-то странный, и просит он за свою перевозку не больше не меньше, чем один твой покебол с покемоном. Ты решаешь отдать ему покебол (п. 86), или ты будешь перебираться сам (п. 71).

42. Ты ошибся. А твоя игра подошла к концу. Друга не спас, а в плен попал. **КОНЕЦ.**

43. И вот ты понимаешь, что раз надпись была на камне, то и тайный ход скрывается за ним. Ты с помощью покемонов отодвигаешь камень и видишь туннель. Ты можешь прыгнуть туда (п. 8) или проигнорировать лаз и пойти своим путем (п. 62).

44. «На abordаж!» — кричишь ты и вместе с покемонами бежишь к замку. И тут появляется еще порция покемонов от команды Р (п. 11).

45. Похоже, Таурос истощен. Ты ему помо-



жешь, если правильно ответишь на вопрос. Маленькая собака, стоящая на задних лапах, весит десять килограммов. Сколько она будет весить, если встанет на все четыре лапы? А если только на передние? Подумай хорошенько! И смело иди в п. 25.

46. Пикачу бросается на Гиародоса! Он бьет его током, а Гиародос пытается его схватить, но не может. Пикачу очень маленький (особенно по сравнению с Гиародосом), и его не так-то просто поймать. Но и удары то-



ком для Гиародоса не очень страшны, так как Пикачу обессилел в плену и еще не полностью пришел в себя. Как же закончится эта схватка? Хочешь узнать? Ну, тогда реши задачку!

У нас есть слово, точнее гласные этого

слова: **А·А·А.** Если ты сможешь придумать только два и меньше слов с такими гласными, то иди в п. 1, а если три и более, то иди в п. 12. Да, если это слово будет названием чего-либо, то тоже хорошо!

47. Н? Неправильно. И друзей ты не найдешь (п. 59).

48. Ты заблудился и возвращаешься домой. Пикачу не найден. И, может быть, умер. **КОНЕЦ.**

49. Ты прав (п. 40).

50. А вот и нет. А вот и не Абра. Абра — это психический покемон и на кого-кого, а на бабочку он похож мало! Если ты до этого проиграл 3 схватки, то иди в п. 96, а если меньше, то — в п. 68.

51. Ты ответил неверно и не смог приручить Манки. Это вообще редко кому удавалось (п. 67).

52. А вот и сама надпись...



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 9, 14, 16, 17, 9, 18, 15, 12, 4, 19, 2, 20, 13, 21, 18, 22, 23, 19, 8, 4, 2, 4

Мокрого вымпела нигде нет, ты облазил всю пещеру, зато вот на большом камне в глубине пещеры ты нашел еще более загадочную надпись:

16, 12, 4, 7, 6, 4, 7, 10, 6, 10, 9, 18, 17, 23, 18, 1, 2, 12, 22, 16, 9, 19, 2, 20, 20, 2, 19, 9, 17, 12, 21, 13.

Ты понимаешь, что цифры ничего не значат (п. 16) или пытаешься их разгадать (п. 6).

53. Ты с криками выбегаешь из пещеры (п. 62).



54. Мяут ушел. Ты бросаешься к Пикачу и освобождаешь его. Пикачу совсем ослаб. Ты обнимаешь его, еле-еле сдерживая слезы. Но Пикачу смеется: «Пи-пи-пи» — он очень рад встрече с тобой. Так друг спас друга, и теперь они всегда будут вместе. Но впереди у вас еще куча испытаний: вам нужно выбраться из замка и, если удастся, — победить команду Р. Ты даешь время Пикачу отдохнуть и набраться электрических сил. Теперь реши, что делать: ты пойдешь искать Мисти и Брока, чтобы потом вернуться в замок и разобраться с командой Р, (п. 24) или сразу пойдешь воевать с командой Р (п. 17).

55. Две мамы и две дочки — это дочка, ее мама, которая придется дочкой своей маме, и мама мамы, то есть бабушка. Ты решил задачку (п. 63), ты не смог догадаться (п. 45).

56. Молодец, это все слова-омонимы. Пишутся коса (прическа) и коса (орудие труда) одинаково, а значение имеют разное. То же с ключом (от замка) и ключом (родником), лаской (зверьком) и лаской (нежностью) — п. 19.

57. Неправильно, этот бой проигран — ты теряешь своего покемона (п. 31).

58. Ну как же ты мог перепутать огненную красавицу пониту, похожую на лошадку, с Хонтером, мрачным типом, специализирующимся на черном юморе. Если Хонтер тебя лизнет, то ты начнешь трястись от страха, а потом ты умрешь. Ты не умеешь дрессировать своих покемонов и ничего не знаешь о чужих. **КОНЕЦ.**

59. Ты идешь и идешь. И скоро понимаешь одну вещь (п. 48).

60. Ты отправляешься в путь и видишь неизвестного науке покемона. Если у тебя есть покедекс, то иди в п. 75. Если нет, то — в п. 91.

61. «Держись, подлый Мяут!», — кричишь ты и бросаешься на этого усатого прохвоста (а прохвост он не только потому, что у него есть хвост). Мяут держится, причем лучше тебя. Он просто отступает в сторонку, и ты с разбегу промахиваешься и шмякаешься об пол. «Покемоны, на помощь!» — вопишь ты. И вдруг понимаешь, что ты и твои покемоны окружены покемонами команды Р. Что же — в бой! (П. 11.)

62. Вперед — на поиски Пикачу. Ты в лесу. И вдруг на тебя нападает команда Р с кучей злобных покемонов. Если ты тренировал своих покемонов, то — п. 85, а если нет — п. 11.

63. А твой покемон победил покемона команды Р. Команда бросилась бежать в замок. Но не тут-то было. Вы их поймали и

взяли с них обещание больше не вредить вам и не обижать покемонов. Теперь хоть немного можно пожить спокойно. **ПОБЕДА. И КОНЕЦ ИГРЫ.**

64. Поиграл и хватит. Тем временем ты почти дошел до замка с друзьями (п. 19).

65. А вот и не Шелдер! И Оникс проигрывает (п. 2).

66. Ты хоть и вселился в сознание Эша, но стать им не смог. Так как Эш точно знает, что у Пикачу хвост действует как заземлитель и никакого специального заземлителя ему не требуется. Вернись на п. 22 и попробуй выбрать какую-нибудь другую вещь.

67. Ты идешь дальше и видишь Мачопа, еще одного боевого покемона. Ты, конечно, мог бы не принять его всерьез (он малого роста, да и кажется тщедушным), но покедекс говорит тебе, что это очень сильный и искушенный противник, владеющий разными боевыми искусствами. Ты отправляешься с ним сражаться Сквиртла, который использует в качестве оружия воду, а сам похож на черепашку. Теперь тебе надо решить ребус.

Если ты считаешь, что загадан покемон по имени **Вартотл** (эволюция Сквиртла), то — п. 21, а если **Венонат** (ядовитое насекомое, большие глаза которого служат ему радаром) — п. 80.



68. И вот ты подходишь к озеру, в центре которого и находится, судя по всему, искомый



остров. Ты пытаешься переплыть сам (п. 71) или ждешь попутную лодку (п. 41).

69. Ты прав! Все эти слова — перевертыши. И вот ты выбираешься на берег. Но остров большой, и найти на нем Пикачу будет нелегко. Но вот ты видишь пещеру. Ты можешь или потренировать своих покемонов в укрытии (вполне возможно, что предстоит битва) (п. 82) или отправиться сразу на поиски Пикачу (п. 16).

70. Вот вы уже подъезжаете к нужному месту, но только лодочник, судя по всему, тебе



наврал: никаких соревнований не видно. Да и лодочник что-то уж больно странный и какой-то знакомый. Что же в нем тебе так знакомо? Может, усы? Типично кошачьи усы. Точно, это — переодетый и замаскировавшийся Мяут! И, возможно, он везет тебя в какую-то ловушку. Ты выпрыгиваешь из лодки

в воду, пытаешься доплыть до нужного острова (п. 71) или решаешь подождать с действиями и посмотреть, куда же тебя привез Мяут (п. 5).

71. Ты в воде: Чтобы благополучно доплыть до острова, тебе необходимо продолжить ряд: **ТОК, МОТ, ВОР...** Если ты считаешь, что ряд продолжит слово **ТУШ**, то иди в п. 69, а если слово **МАК**, то — в п. 90.



72. Правильно! И твой покемон выигрывает бой. Готов к следующей схватке? П. 76.

73. Правильно понял! Только вот как дой-

ти до острова? Ты точно знаешь, что единственный остров в этих краях находится на севере. Но вот как этот север найти? Если ты считаешь, что север в той стороне, куда улетают ласточки, когда начинается дождь, то иди в п. 59, а если уверен, что север с той стороны дерева, с какой растет мох, то иди в п. 4.

74. Вдруг из-за деревьев выскочили члены команды Р и взяли тебя в плен. А ведь ты подозревал, что это ловушка! Похитители тебя связали, а сами решили поспать. Возможно, тебе удастся убежать... А для этого тебе надо продолжить ряд: **бедняк — богач, ночь —**



(...). Если ты считаешь, что ряд продолжит слово «день», то иди в п. 89, а если «утро», то — в п. 42.

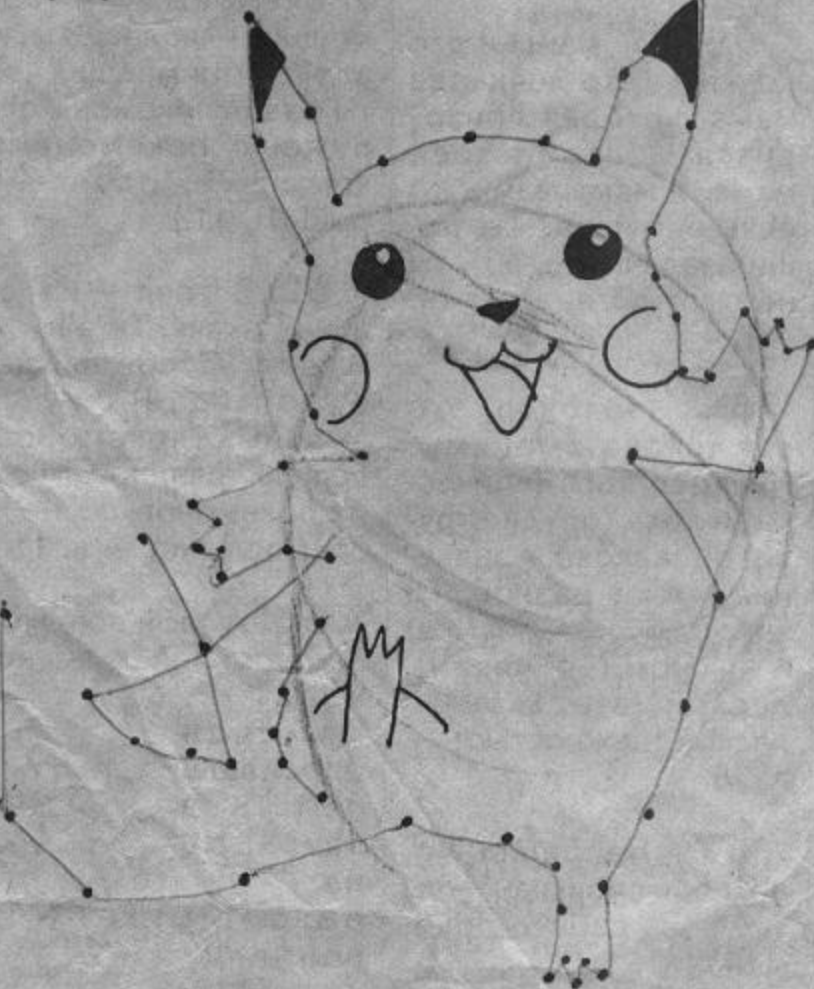
75. Ты узнаешь из покедекса, что этот монстр — Манки, обезьяноподобное агрессивное существо, живущее на деревьях. Это боевой покемон. Ты решаешь отправить против него своего Чаризадра, огненного летающего покемона, похожего на дракона. Хотя Манки очень злобный и раздражительный покемон, Чаризадр тоже не лыком шит. Пока они сражаются ты должен решить простенькую задачку — продолжить логический ряд: **квадрат — куб, круг — (...).**

Если ты считаешь, что в скобках должен стоять **шар**, то иди в п. 39, а если **овал**, то — в п. 51.

76. Команда Р разъярилась и выпустила Гиародоса. Ты, наверное, знаешь, что он похож на какого-то доисторического змея. А еще он очень злобный и раздражительный. Говорят, в древние-предревные времена он разрушал целые города. И с этим монстром придется сразиться твоему покемону! Вот только какому? Выбери: ты пошлешь с ним сражаться Пикачу или Тауроса (этот покемон похож на быка, но почему-то у него три хвоста)? Если Пикачу, то — п. 46, а если Тауроса — п. 36.

77. И тут лодочник скидывает свой плащ, в котором прятался, и ты видишь перед собой Мяута!!! Он хотел заманить тебя в ловушку! Мяут в ярости, что ты не попался на его удоч-

Обрисуй по точкам





ку, и просто переворачивает лодку. И ты оказываешься в воде (п. 71).

78. Ты понимаешь, что друзей тебе искать не стоит. Зато стоит отправиться домой. Как раз к обеду успеешь! **КОНЕЦ.**

79. Ты прав. Аброк — значит «кобра». Друг спас друга. И покебол с



покемоном возвращает-ся к тебе (п. 40).

80. Ты ошибся. А Сквиртл проиграл. Ты уныло идешь дальше, тебе сегодня не повезло (п. 33).

81. Ты выиграл эту схватку, но совершенно не знаешь, как про-браться к замку Джо-ванни, который видне-ется неподалеку. Он окружен рвом и имеет очень высокие стены. Ты можешь вернуться в пещеру и попытаться еще раз разгадать над-писи (п. 52) либо попы-таешься штурмовать за-мок (п. 44).

82. Ты заходишь пещеру и начинаешь тренировать покемо-нов. На следующее

Кто из них Бульбасар?



утро ты случайно об-наруживаешь непонят-ную надпись. Ты не об-ращаешь на нее внима-ния (п. 16) или при-сматриваешься к ней повнимательнее, мо-жет, она не такая уж непонятная... П. 52.

83. Умница! Гроу-лайт усыплен, а сраже-ние продолжается... П. 31.



84. Молодец, ты правильно расшифро-вал записку. Значит, Мисти и Брок где-то поблизости. Надо их найти. От того, как правильно решишь ты следующую (совсем простую) загадку, за-висит, насколько бы-стро ты найдешь своих друзей. Итак, задачка. **Есть слово МОР. В нем переставили бук-вы и получили РОМ. А теперь возьмем сло-во НОС и переставим в нем буквы анало-**

гичным способом. С какой буквы будет начинаться новое слово: Н (п. 47), О (п. 38) или С (п. 93)?

85. Пока твои и вра-жки покемоны сража-ются, тебе надо поду-мать, какое слово долж-но продолжить ряд: **ЛУЖА, ОЗЕРО, МО-РЕ...** Если ты считаешь, что это слово **РЕКА**, то иди в п. 11, а если уве-рен, что это **ОКЕАН**, то иди в п. 81.

86. Ты отдаешь ему покебол и садишься в лодку. Если до этого ты уже лишился одно-го покебола, то иди в п. 94, а если нет — в п. 95.

87. Ты не подумал, прежде чем ответить. И совершил ошибку. У тебя стало на одного покемона меньше. Но игра продолжается (п. 40).

88. Поток несет тебя по узкому тунне-лю и вот он выбрасыва-ет тебя на какую-то бе-тонную платформу, ря-дом с которой нахо-дится маленькая двер-ка. Ты открываешь ее и оказываешься за плот-

ной шторой, которая полностью скрывает тебя, зато частично от-крывает тебе вид на происходящее в ком-нате, в которую, судя по всему, ты попал. И вот что ты видишь: злобный Мяут издева-ется над Пикачу — бьет его по ушам и за-ряжает от него аккумуля-торы. Ты не выдержи-ваешь и в ярости бросаешься на Мяута (п. 61) или сдержива-ешь себя и ждешь, пока Мяут уйдет (п. 54).

89. Ты прав. И, по-хоже, тебе удалось сбе-жать! Ты решаешь плыть к острову (п. 71)



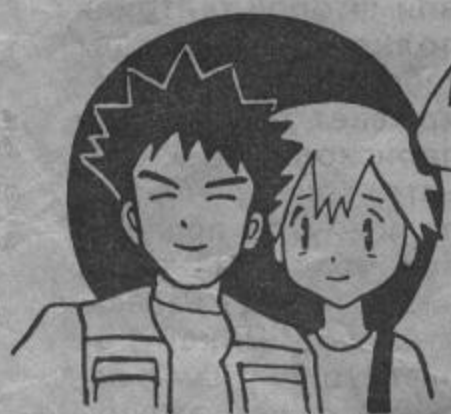
или отправиться домой и спрятаться под кроват-ью (п. 92).

90. Ты плохо поду-мал. И оказался не прав. И вот ты идешь ко дну. Одним словом, **КОНЕЦ.**

91. Ты не можешь приручить покемона, так как о нем ничего не-известно. Ты даже не знаешь, какого покемо-на отправить на битву с ним. Ты кидаешь в него утюг, а тем временем он побеждает твоих поке-монов и ранит тебя. **КОНЕЦ.**

92. Спустя много дорог и дней ты доб-рался до дома. Ты спасся. Но друга не спас. Короче, ты проиг-рал. **КОНЕЦ.**

93. Правильно, ум-ница! Это слово — **СОН!** А вот и Мисти с Броком подошли. И вы



отправляетесь вместе с ними. Вас ждут победы! Через лаз вы решили не идти (команда Р наверняка уже знает, что вы им пользовались, и поджидает). Вы пойдете другим путем. А по пути вы обязательно должны сыграть в игру «Поки-фишка» (п. 97).

94. Вы тихо плывете, но вдруг переворачивается лодка и ты начинаешь тонуть. Твои покемоны отказываются тебе помочь, так как ты уже предал

двоих из них. Они бросают тебя. Ты еле-еле добираться до берега, с которого отчалил. Пора бесславно вернуться домой! **КОНЕЦ.**



95. Где-то на середине дороги лодочник предлагает поехать не на нужный тебе остров, а просто на другую сторону озера. Там сейчас проходят соревнования тренеров-покемонов и вообще очень весело. Ты соглашаешься (п. 70) или ты требуешь,

чтобы тебя отвезли именно на этот остров (п. 77).

96. Очень жаль, но для тебя игра подошла к **КОНЦУ.**

97. ПОКИ-ФИШКА. Правила самые обыкновенные. А вот значки:



— ты проиграл покемона, два шага назад.



— ты плохо общаешься с покемонами, пропусти ход (если играешь с друзьями) или сделай шаг назад (если играешь один).



— ты выиграл покемона, два шага вперед.



— ты проиграл

всех покемонов, вернись на начало.



— покемонам с тобой хорошо, сделай дополнительный бросок.



— обыкновенное поле.

Кидаешь кубик, делаешь столько шагов, сколько выпадет. Потом можешь поиграть с друзьями, а сейчас поиграй сам с собой. Как? А так! Кидаешь кубик, ходишь, опять кидаешь, опять ходишь. Если ты дойдешь до финиша за семь и меньше бросков, то иди дальше в п. 64, а если бросать кубик тебе придется больше чем семь раз, то после игры иди в п. 13.

«Комочек» сочиняли и рисовали Соня МАКЕЕВА, Люся МИЛЬКО, Катя и Надя КРИВОНОСОВЫ

